ANTHAB, LA GRANDE TERRA:

La Creazione:

Dai luce a coloro che sono nelle tenebre, scaccia il buio, illumina la via.
--preghiera ad Aon

In origine c'era solo il buio, il freddo vuoto cosmico.
Una distesa di oscurità senza stelle in ogni direzione.
Poi Aon creò la luce.
E fu il sole.
Aon, Supremo Dio del creato creò gli Dei, i suoi figli e figlie.
Poi creò il mondo su cui far risplendere la sua luce.

I Dragoni:

Volare come un aquila ed avere il potere del sole, questi erano i draghi.
-- Le storie di Saalvar

La prima delle creature viventi del creato furono i draghi.
Aon gli creò direttamente dalla luce.
Ebbero perciò scaglie abbaglianti e dai riflessi del sole.
Si dice che grande fu l'impero che costruirono.
Raggiunse ogni angolo del mondo, anche oltre i mari che circondano il continente.
Ma tanto grandi furono le conquiste a cui arrivarono quanto grande fu il loro orgoglio.
Si dice che essi osarono alzare il loro sguardo fin verso il cielo.
E tentarono di gettare il sole giù dal suo trono.
Grande fu la punizione di Aon.
Essi furono cacciati dalle loro città ed il loro impero distrutto.

Gli Elfi:

E poi vennero i figli del vento, fatti nuvole e pioggia.
-- Il libro dell'Ira 3,4-5

Quello che rimase fu affidato agli Elfi.
Gli elfi furono al seconda tra le creature di Aon dotate d'intelligenza, anche se i nani si disputano quest'onore.
Comunque mentre i nani si ritirarono presto nelle montagne dello scudo e lasciarono il resto del continente di Athaib, la grande terra in elfico, agli elfi.
Gli elfi prosperarono e, sulle rovine dell'impero draconico, crearono un impero altrettanto vasto e potente.
Inoltre essi divennero anche maestri di magia piegando ad i loro voleri il potere che circonda il pianeta, proveniente dai sui anelli di polvere dorata.
Aon, per aiutare gli elfi, creò gli uomini ma in loro mise un piccolo seme che avrebbe dato grandi frutti.

L’impero elfico prosperò per generazioni poi i dragoni tornarono per vendicarsi.
Erano guidati da i due sopravvissuti più grandi e potenti della loto stirpe.
Romuath il Nero e Draath il rosso.
Cosi grandi da poter oscurare il cielo con le loro ali e da distruggere la terra intera con il loro soffio.
Al loro comando miglia e migliaia di uomini lucertola si levarono da ogni dove e sparsero la distruzione sull’impero del popolo del vento.

La Grande Guerra:

Quante generazioni umane è durata? Nessuno può dirlo però il mondo stesso sanguinò.
-- Storia dell’Anthab, Capitolo III°

Fu un conflitto lunghissimo e sanguinosissimo; devastante.
I dragoni suscitarono tutto quello che furono in grado di suscitare e, qualcuno sostiene, che furono i primi ad usare la necromanzia.
L’impero elfico venne distrutto.
Milioni persero la vita, ancora di più la loro casa o le loro terre.
Ovunque regnava disperazione, terrore e morte.
Fu allora che il consiglio dell’impero, formato dai maghi più eccellenti di tutto Anthab, si radurano sull’isola santa di Banthaib e prepararono un rituale magico di grande potenza.
Purtroppo Romuath e Draath piovvero loro addosso con tutte le schiere dei loro draghi.
Fu sulla spiaggia di Icloco che avvenne la grande battaglia.
Quando l’ora sembrava disperata una parte dei dragoni, quelli che avevano le scaglie di color del metallo, si radunarono a favore di Pelduran l’uomo.
Pelduran condusse le sue schiere di soldati umani in battaglia brandendo Matha la fiammeggiante, la spada di fuoco, oro e diamante.
La battaglia fu terribile e innumeroveli caddero da ogni lato.
Alla fine Draath, venne abbattuto da Pelduran e dalla sua lama dando il tempo ai saggi elfi di castare la loro magia.
Il potere rilasciato fu cosi terribile che l’isola di Banthaib sprofondò sotto le acqua e che, per anni, l’inverno si scambiò di posto con l’estate.

La Lunga Notte:

Poi vi furono solo notte, gelo e disperazione...
-- La Ballata dei cinque principi.

Se fu un effetto della magia degli elfi, o se fosse l’ira di Dio non si può dire.
Su tutta la terra, però, scese una glaciale coltre di freddo.
Il sole, ormai ridotto ad una nana bianca, non dava più il suo calore.
I mari gelarono e la neve ricoprì ogni cosa.
Per prime morirono le piante.
Poi gli animali.

In milioni perirono di freddo e di fame.
Regnava solo la disperazione.

L'impero di Lothia.

Non si sa da dove vennero, ne dove se ne andarono. Possiamo vedere solo le loro vestigia.
-- Lothia, l'impero del crepuscolo di Zaran Crudematter.

Se i Lothiani fossero elfi, mezzelfi, uomini o gli antenati dei Daeva, questo non è possibile stabilirlo.
Sappiamo solo che apparvero all'improvviso, nel nord est, ai piedi dei monti Byfydus.
Essi crearono dal nulla un potente impero.
I resti delle loro città lasciano suggerire che essi avessero una potente magia basata sul freddo che permise loro di costruire immense cupole con le quali proteggere le loro città.
Per un lunghissimo periodo, tanto quanto durò l'inverno, sembrò che Lothia dovesse prosperare.
Poi, tra i suoi sudditi umani iniziarono a circolare voci del ritorno della primavera.
Apparve una figura semileggendaria nota come la voce del primo sole che annunziava la fine dell'inverno ed il ritorno del sole al massimo del suo fulgore.
I sacri testi ortodossi narrano che i seguaci del profeta furono perseguitati e che lo stesso profeta trovò la morte ad opera dei blasfemi sacerdoti delle oscure divinità dei Lothiani ma anche questo potrebbe essere solo una leggenda.
Fatto sta ad un certo punto le nubi si aprirono ed Aon tornò a far splendere la luce del sole sul creato.
Aurora, capitale del regno di Sillan diventò il centro della chiesa del sole invitto e la prima capitale dell'impero.

Koros, il reame dei fanciulli:

Giovani e intraprendenti.
Prima dell'impero del sole, prima ancora del Sillan, c'era Koros.
Il primo impero umano, governato, si dice, da fanciulli immortali.
-- Il libro delle primavere.

Mentre il Sillan annetteva i piccoli stati lungo il Solom e, Aurora, si apprestava a diventare una grande capitale, tutta l'area del Lodhar, occupata dai regni dei Bresher, il popolo della grandine, divenne parte dell'impero di Koros.
Le nebbie del mistero lo avvolgono meno completamemte dell'impero di Lothia ma poco è noto oltre alle rovine lasciate.
La sua storia è storia di espansione militare e spregiudicato uso della magia fino, pare, all'evento noto come Koradenath, o pioggia delle pietre del cielo.
Non si sa se questa pioggia di purissimi cristalli di magia condensata sia stata causata dalla magia dell'impero di Koros o se fu un evento slegato.

Fatto sta che queste pietre dall'immenso potere distrussero il tessuto dell'impero e permisero al Sillan ed al nuovo impero del sole di occupare la scena.
Fu durante quest'epoca che le tribù umane che si trovavano oltre i confini di Koros iniziarono a migrare all'interno e ne distrussero, definitivamente, la cultura e la società.

La primavera ed il nuovo sole.

Lunga vita all'imperatore, possa sempre brillare come il sole.
-- Grido d'acclamazione di ogni nuovo imperatore.

L'impero del sole fu la prima, vera, compagine politica umana che fosse mai sorta.
Da subito l'impero si sentì investito del ruolo di difensore del nuovo mondo che il sole aveva fatto rinascere dalle nevi.
In breve tempo i primi imperatori, a partire dal fondatore, Ditan, sottomisero il continente di Anthab.
Per ragioni politiche fu costruita una nuova capitale, Solasia, che diventò il centro del mondo e per un migliaio d'anni regnò la pace e la sicurezza.
Il fervore della crociata e la sicurezza di essere i preferiti dagli Dei condussero le armate imperiali alla vittoria ed i burocrati all'amministrazione dell'impero.
Le pianure del Bresher furono rapidamente sottomesse ed i Daeva, da poco uniti sotto la corona del regno di Mithannar affrontarono l'ira delle truppe imperiali.
Caduta Ahuraton, dopo circa un secolo di guerre, i monti Byfys e le città stato Nasra vennero raggiunte e sottomesse.
La grande foresta di Holt, chiamata all'epoca, foresta di Phull, fu più dura da conquistare ma Ditan III°, attaccandola dalla pianura dei Garofani riuscì a sconfiggere anche gli irriducibili elfi di Glionn, oggi perduta, ed ad annettere quelle terre all'impero.
Prova più dura furono, nei secoli successivi gli Hamanidi ed i loro alleati nani di Burgundzul, l'imprendibile fortezza.
L'impero non riusci mai a superare le montagne dello Scudo ma riuscì a scacciare gli emiri hamanidi dal lato orientale dei monti.

La lunga decadenza:

Tuttavia il tempo rese troppo orgogliosi i generali ed i nobili dell'impero.
I burocrati divennero corrotti ed inefficienti e la chiesa iniziò a reprimere, con ferocia, ogni idea diversa da quella che era stata decisa come ortodossa.
Indeboliti, gli imperatori persero il controllo, di fatto, se non nel nome, del Bresher e ben presto dal nord, iniziarono a calare dei popoli, collettivamente chimati dalle fonti imperiali come Guthunni ma che si distinguevano in tribù e nazioni.
I più importanti di questi furono i Lodhariani che conquistarono il Bresher e lo chiamarono Hagal.
I Lodhariani furono sottomessi, insieme ad altri gruppi di Gothunni, alla fine del XIII° secolo dall'imperatore Curran che fu anche l'ultimo sovrano imperiale a morire nel proprio letto(almeno da adulto)

Infatti già alla fine del XII secolo di esistenza dell’impero iniziarono le prime lotte politiche e le prime guerre civili che resero instabile l’impero.
Ill vero problema si presento nel XV° secolo quando, oltre i monti dello scudo, apparve un Grande Khan capace di radunare tutte le tribù degli orchi e degli uomini.

L’invasione:

Erano senza numero come le cavallette, un oceano di uomini e cavalli.
-- Il racconto del Khan.

Timurat Khan sarà sempre ricordato come il Ghengis Khan, il signore oceanico che seppe riuscire dove tutti, prima di lui, avevano fallito: radunare un orda e sconfiggere l’impero del sole.
Dopo aver riunito le tribù Mingol e quelle orchesche dei Canavar schiacciò senza pietà i divisi e deboli sultanati Hamanidi per poi oltrepassare i monti dello scudo con una sterminata Orda.
Doraklion Guomar an Solus, l’ultimo imperatore, una volta deposto l’imperatore bambino Curran II° cercò di sfidare Timurat in battaglia.
Coraggioso fino alla follia, Doraklion, cadde in pieno nella trappola dei cavalleggieri Mingol.
Più leggeri dei pesanti catafratti imperiali e capaci di scoccare frecce da un cavallo in corsa, gli arcieri nomadi sbaragliarono le armate dell’impero nella piana dei teschi, com’è adesso nota la valle poco lontano da Solasia.
I Mingol catturarono la città e la sottoposero ad un saccheggio che, si dice, durò tre mesi.
Alla fine pago del successo ottenuto, ed incapace di mantenere il controllo su ciò che aveva conquistato Timurat, soddisfatto, tornò oltre i monti dello scudo lasciandosi dietro le rovine di un mondo.
Quella dei Mingol fu l’invasione più terribile ma non l’unica.
Dal sud gli elfi si lanciarono alla conquista della costa penetrando fino a Tamash e saccheggiarono le coste del Sillan, le loro, però furono incursioni senza destino.
Ben peggiore, e destinata a più duraturo successo, fu quella degli uomini provenienti dal profondo nord, una terra inesplorata ed ignota.
Essi calarono sulle loro navi da guerra sulle prefetture dei monti Byfys e vi si insediarono.
Si trattava del popolo guerriero dei Fyrd.
In fuga dalle loro terre a causa di un infestazione di non morti, i Fyrd si spostarono in quella che oggi è nota come Fyrdar, la terra dell’esercito.
I Fyrdar conquistarono la popolazione Lodhariana e Sillaniana ma in compenso ne assunsero i costumi e buona parte della cultura.

La guerra delle due corone.

L’impero non finì in una notte.
Il sacco di Solasia e la distruzione delle armate imperiali, però, resero pericolante l’edificio che, fino ad allora, era stato solo traballante.
Nel nord, in quelle terre che oggi sono Palevia si andò costituendo un nucleo di resistenza attorno all’Ordo Solis, un ordine religioso militante che era sorto, su idee della casa Dalamon

proprio per difendere l'impero dalle incursioni, sempre più massicce, dei popoli nomadi.
Intanto il piccolo, ed ultimo, imperatore Dal Hamon X fu convinto, da un movimento di nobili, noto come Oste del Lupo di Zaffiro e capitanato dal duca di Urden Skodran Gorion An Marus, a spostare la capitale dalla disastrata Solasia alla vecchia e gloriosa capitale dello stato di Sillan che, più di mille anni prima, aveva dato origine all'impero del sole e che, adesso, era sede del Pontefice della chiesa del sole.
Aurora, dove la voce di Aon aveva parlato per la prima volta, e dove si erano seduti i primi imperatori tornava, dopo secoli, ad essere la capitale dell'impero.
Il gesto non piacque ai Dalamon che speravano, visto che Solasia si trovava nei loro territori, di aver diritto almeno a mettere bocca su un eventuale spostamento della corte imperiale.
Per questo i Paleviani occuparano la capitale con un colpo di mano.
La situazione, forse, avrebbe anche potuto non degenerare se, in quegli stessi giorni, a causa della peste bianca, il piccolo Dal Hamon non fosse morto.
Il primo ministro dell'impero, Skodran si proclama Imperatore.
Il re di Palevia, Lucius I Dalamon, si proclamò a sua volta imperatore, fondando il sacro solare impero.
La guerra durò quasi un lustro e fu decisiva per il crollo finale dell'impero.
Infatti mentre le due potenze si scannavano lungo i monti della spina distolsero lo sguardo in oriente iniziò a formarsi un potente impero Daeva che, più o meno volontariamente sottrasse all'influenza dell'impero, la regione dei monti Byfys.
In occidente, per contro, la situazione divenne ingovernabile nel Lodhar, tecnicamente la regione era vassalla del sacro solare impero ma rifiutò di muovere un singolo soldato contro quello che ritenevano il legittimo impero.
Per questo il re, Lahos,si proclamò indipendente levando il sigillo a sette lati, simbolo del Lodhar.
Alla fine del conflitto Skodran dovette rinunciare al titolo di imperatore ed assumere quello, meno prestigioso, di Egemone dell'impero di Sillan.
Dal canto suo il sacro solare imperatore non poteva rivendicare l'intero impero per se stesso.

<u>L'età della polvere.</u>

Un mare di staterelli, all'unità dell'impero, oggi, si è sostituito il caos di stati in guerra ed in perenne disordine.
-- Introduzione alla guerra del pulviscolo.

I Dalamon non riuscirono, però, a mantenere il sacro solare impero.
Mentre Skodran si leccava le ferite ed affrontava la prima guerra delle osti, la prima delle grandi guerre civili dell'egemonia, ad occidente il Lodhar divenne una seria minaccia per Palevia.
Zoltan, convinto di poter restuarare le gesta dei Gothunni e far rivire il grande impero del Lodhar dichiarò guerra ai Paleviani per quella che è nota come la guerra delle polvere;un conflitto di alcuni decenni che alla fine trascinò il Lodhar alla caduta e Palevia a perdere il suo titolo imperiale.
Infatti ad oriente, per circa due secoli, si era venuto a creare un potente impero Daeva, un popolo di mezzi-elfi, fortemente legato all'antichissimo impero di Lothia.
I Daeva non avevano saputo contenere le spinte indipendentiste delle città del Fyrdar.

Queste, organizzandosi in una Federazione di 12 città, avevano preso l'offensiva ed avevano messo in crisi l'impero Daeva.
Nella Palevia orientale, oggi Consercato di Arken, da sempre restio ad appartenere all'arrogante autocrazia del Sacro Solare Impero, l'esempio di quest città libere fece scoppiare una rivolta di epiche proporzioni.
Scoppiò cosi il grande conflitto noto come guerra di liberazione Arkenita che vide, un po' curiosamente, l'impero Daeva alleato di Palevia contro la federazione ed Arken.
La guerra con il Lodhar, intanto volgeva al meglio, ma proprio allora il nuovo egemone di Sillan Cydon Friser Ac Tyle decise di schierare tutto il suo peso militare a favore dell'impero del Lodhar.
La guerra diventò ancora più dura e feroce.
Alla fine del conflitto Palevia era troppo sfiancata per continuare la lotta e dovette cedere alle richieste del Lodhar e dell'Arken.
Finiva il sacro solare impero.

La guerra delle bestie sacre e lo scisma.

Eresia! Bestiammia! Via dalla capitale, via da questo luogo corrotto.
-- Pontefice Taraon III°: Sermone contro l'eresia.

Il successore di Cydon, suo nipote Damien, non era stato unanimemente riconosciuto come egemone tanto che l'Egemonia aveva vissuto una lunga guerra civile che aveva visto le osti confrontarsi in battaglia.
Per risolvere il deficit di credibilità Damien convocò un concilio ecumenico ad Aurora.
Era il primo concilio che si teneva dalla fine dell'impero e fu organizzato in pompa magna.
Quando però l'Egemone rivelò il suo piano di affiancare ai 12 Dei un culto di sei bestie sacre basate sugli stemmi delle sei osti, gli ecclesiarchi paleviani, Lodhariani e di molte altre regioni del continente rifiutarono l'obbedienza.
Il pontefice in persona guidò la fronda.
Egli si ritira a Kyon, lasciando la cattedrale di Aurora senza un pontefice.
Inoltre insorsero le Osti del Lupo di Zaffiro e dell'Orso di Ametista.
Nella nuova guerra civile intervenne anche Palevia che, ovviamente, si schierò a favore del Pontefice.
La lunghissima guerra che vide coinvolte, nuovamente, le due potenze fece tremare il continente e mise a dura prova i due contendenti,.
In questo periodo si ebbe la grande invasione dei Vodai, un popolo seminomade, che abitava alla periferia dell'Egemonia.
Una terribile carestia piegò quelle regioni e costrinse i nomadi ad un ennesima migrazione.
Il popolo delle capre, il Bregostan, mosse verso il Lodhar, Palevia e l'Egemonia.
Benchè fossero passati secoli dall'invasione di Okruh Khan e benchè questa migrazione non ne fosse che la pallida imitazione, i popoli delle zone invase ne furono del tutto terrorizzati.
Alksand, principe dei Vodai si trovò costretto a migrare con tutto il suo popolo per sfuggire ai razziatori Bregostani.

Seguì un lunghissimo periodo di turbolenze che culminò nella cosi detta guerra degli schiavi.

La Guerra degli Schiavi.

Immense colonne di donne e bambini legati ai ferri che marciavano sotto il sole dell'Egemonia diretti al mercato di Aurora.
Non ho mai avuto tanta pena per nessuno come per quelle povere persone.
-- Arad Noblis, Ambasciatore di Arken.

Babur Khan, signore del Bregostan divenne, per breve tempo, il signore incontrastato del Lodhar meridionale, del Vodai e si apprestava a valicare i monti della spina mentre la massa dei Vodai, ormai sua vassalla, si concentrava per l'attacco a Tamash.
L'Egemone fu costretto a venire a patti con i re di Palevia, anche loro minacciati dall'avanzata del nuovo Khan.
La pace di Nagadon pose fine alla guerra ma non ai problemi dei due stati.
Infatti Palevia, troppo impegnata a combattere, di nuovo non era riuscita a mettere un freno all'espansione della Federazione che aveva appena inflitto una pesantissima sconfitta all'impero Daeva.
Ne risultò un lungo periodo di torbidi che coinvolsero anche Arken e che alla fine risultarono in un alleanza tra i Daeva e Palevia.
L'Egemonia, invece, si concentrò del tutto contro i Vodai ed i Bregostani pur dovendo riconoscere il fatto che il Pontefice, sotto la potezione formale dei Dalamon, si spostava, per una seconda e definitiva volta, a Kyot.
I Vodai vennero sconfitti dalle armate del nuovo Egemone ma i danni erano immensi e cosi, la provincia che più di tutte aveva sofferto, il marchesato di Tamash dichiarò l'indipendenza e si proclamò Teocrazia di Tamash quando il suo Ecclesiarca rifiutò di andare ad Aurora per partecipare alla Dieta imperiale.

La Guerra di Tyleon:

Raramente l'onore di essere l''uomo più odiato della storia è toccato ad una donna.
-- Ambasciatore Lock Herbie del Lodhar.

Nata da una famiglia agiata nella città di Honos, Tyleon Lellaia non era destianata adlla carriera poltica.
Suo padre e sua madre ne avevano già disposto l'ascesa come sacerdotessa del tempio del chiodo e, quindi, leader spirituale della Federazione e del Daeg.
La storia, però, volle darle un ruolo diverso.
Il fratello maggiore cadde in battaglia durante la guerra della polvere e la sua famiglia venne privata dei titoli quando nelle federazione sconfitta si regolano i conti.
Tyleon, improvvisamente, si ritrovò ad essere l'erede della casa paterna ed il punto di riferimento di tutta l'opposizione di Honos.
La sua scalata al potere è un mito intessuto di abile propaganda e leggende.
Il suo fascino, la sua spregiudicatezza la portarono in breve tempo ad essere signora di Honos e

poi, con grande sorpresa di tutti ad entrare nel gran concilio della Federazione.
Da dietro le quinte riuscì, con abili maneggi, a manovrare la politica della Federazione cosi, quando Re Pryden IX° di Palevia attaccò nuovamente l'Arken, Tyleon non esitò a schierare l'intera federazione al suo fianco nel nome della lotta contro le aristocrazie.
A quel punto l'impero Daeva si rivoltò di nuovo chiese, ed ottenne, un alleanza con Palevia.
Fu contattata anche l'Egemonia ma, in quel tempo, L'Egemonia era impegnata nella IIIa guerra delle Osti tra due pretendenti al trono e rifiutò di farsi coinvolgere.
Tyleon ottenne un successo strepitoso,il suo genio naturale per la guerra, il suo carisma verso il popolo consentirono alle truppe federali di sconfiggere i fin troppo orgogliosi cavalieri di Palevia.
Pryden rinunciò alla guerra firmando il trattato di Palevia che, in pratica, creava un terzo contendente nella guerra per il potere supremo: l'impero della Federazione del Fyrdar

Quando la polvere si posa:

Ne vedrai di cose, figliolo, se vorrai fare il mercante.
Questo nostro mondo è piano di pazzi e di cose cosi strane che i racconti di tuo nonno potrebbero anche parere veri.
-- Telslyn Arghiol, Mercante Sygan.

Dopo la lunga epoca di disordine costituita dalla caduta dell'impero e dalle invasioni dei nomadi di oltre-scudo, la situazione si stabilizzò abbastanza da permettere un ritorno alle normali relazioni internazionali.
Alla fine, una volta posata la polvere di anni di guerra, ci si accorse che l'unità dell'impero non era più recuperabile e che un nuovo gioco si apprestava ad essere giocato tra le potenze del continente.

La Religione

Dio è giusto, poichè è buono.
-- Credo Ortodosso.

La religione prende una grande parte della vita degli abitanti di Anthab.
Dal rito della nascita a quello della morte, tutti i passaggi dell'esistenza sono fatti al cospetto della divinità Aon.
Aon è il sole invitto, la luce eterna, l'occhio del bene.
Senza la luce di Aon il mondo piomberebbe nuovamente nel terribile inverno senza fine e, di nuovo, tutta la vita sarebbe destinata a morire.

Per onorare questo grande Dio, creatore del mondo e della vita stessa, il culto ortodosso quotidianamente tiene dei complessi riti in tutte le cattedrali di Anthab.
Non esiste, però, un unico culto ma più sette che si combattono, spesso con crudeltà, tra di loro per affermare la loto verità.

Chiesa Ortodossa di Aon: La più antica e la più diffusa delle confessioni Aonite ha la sua sede attuale nell'Ecclesiarchia di San Kyot ma il suo cuore pulsante è la città di Aurora dove predicò la voce di Aon e dove si trova la sacra roccia; un blocco di basalto nero sul quale, in lettere dorate, si legge il credo di Aon.
La chiesa ortodossa crede che Aon sia il creatore dell'universo ma gli subordina 11 altre divinità che, diligenti ministri di un celeste imperatore, amministrano particolari aspetti del creato.
Il Pantheon Ortodosso è perciò formato da 12 Dei.

I) AON: Il Dio del sole è il supremo creatore dell'universo secondo le sacre scritture egli brillava da solo nel vuoto universale per poi creare il cosmo (Non è chiaro cosa abbia spinto l'eterno a creare il mondo ma questo è un problema che chiaramente coinvolge molte religioni)
Il suo compito è quello di essere guida alla vita dell'uomo e suo giudice ;per mandare avanti il mondo egli creò una serie di potenti divinità, esattamente undici, che lo assistono e che svolgono una serie di funzioni diverse; raffigurato come un potente re-guerriero o come un'aquila circondata di sole.
Anche un semplice disco d'oro, in somiglianza del sole, può andare bene.

II) UNA: La dea del cielo e della Luna; rappresenta la saggezza ed è detta *"Colei che supplica Dio"* perchè si crede che essa preghi costantemente Dio di essere clemente.
Il suo culto è molto popolare perchè le sue caratteristiche particolarmente materne la portano a proteggere gli uomini come fossero suoi figli (Ma la chiesa su questo è molto chiara: Gli uomini come tutto il cosmo sono creati da Aon).
Una sposa piangente o un cigno sono le due icone tipiche della dea.
Un disco d'argento, a guisa di Luna, è talvolta utilizzato.

III) AVRA: Generalmente identificata dalgli apocrifa come la figlia di Aon ed Una essa e la protettrice dei boschi e della natura; il suo potere si estende su tutto ciò che è animale e selvaggio e spesso la sua caratteristica primaria è la furia selvaggia; raffigurata come una bella ragazza o come un unicorno dal manto blu.

IV) NAHRUN: Secondo il catechismo è il fratello di Avra ed è colui dal quale dipendono la morte e la guerra; il suo culto e cupo e le sue festività coinvolgono i morti e gli antenati; tuttavia Nahrun non è un dio malvagio (Del resto non esistono Dei negativi nel pantheon ortodosso) anzi il suo compito è molto importante perchè egli è il traghettatore che porta i morti verso il giudizio di Aon ed il difensore del cielo contro i demoni dell'abisso.
Generalmente viene raffigurato come un falco o come un maestoso cervo Bianco alternativamente come un giovane velato a lutto.

V) HOMDILIS: Dio della giustizia terrena, è il protettore dei giudici e dei carcerati su di lui e su Aon vengono pronunciati i giuramenti dei magistrati e degli ufficiali pubblici; anche i testimoni giurano su di lui.
Non è un dio particolarmente venerato e ci sono pochi templi dedicatili; il centro di maggior irradiazione è a Northad una grande città del Lodhar di mezzo Il suo simbolo è la stella polare; raffigurato come un Falco rosso o come un guerriero in armatura.

VI) DEYVA: Si dice sia il protettore degli Uomini; colui al quale insieme ad Una, Dio ha dato il compito di vegliare sull'istruzione morale degli uomini.
Si dice che sia stato lui a dare il catechismo di Aon a Pelduran e sia stato lui a vagare per il mondo insegnando la religione.
I Daeva lo conoscono come Dey'Va e credono che sia il primo Daeva mai creato (Quindi non un Dio).
Il suo culto coinvolge le scienze umanistiche e tutti i vari riti d'iniziazione che coinvolgono i giovani adulti (Durante la sua festa i giovani che hanno quattordici anni leggono per la prima volta i testi sacri).
Egli appare come un vecchio intento a scrivere, oppure come un corvo imperiale che becca una mela.

VII) FARIS: Identificato con il dio del focolare, viene invocato quando si costruisce una chiesa nuova perchè la sua funzione è quella di proteggere il focolare e la casa.
Anche le coppie che si fidanzano invocano Faris che deve proteggere l'amore della coppia.
Viene rappresentato come un giovane uomo o come una colomba con in bocca un rametto d'Olivo

VIII) YULA: Protrettrice dalle malattie e dalle intemperie è venerata dai medici e dai chierici dedicati principalmente alla cura; raffigurata come un olivo o come una givane donna con una corona di rami della stessa pianta è spesso associata a Devin del quale gli apocrifa la definiscono sorella.

IX) ZURVAN: Il protettore del tempo quindi dei banchieri e dei commercianti; non è che sia il signore del tempo in senso stretto ma piuttosto il signore del tempo impiegato bene.
Detto anche colui che prega o colui che insegna e venerato anche da insegnati e maghi
Sebbene non goda di una vasta parte nel libro della parola è conumque molto amato.
Viene ritratto come un Gufo o come un vecchio che regge una clessidra.

X) URANGON: Colui che controlla il tempo atmosferico e presiede al mare; in generale è il signore delle acque ed è il dio patrono di Marinai ed ammiragli; il suo simbolo è un delfino oppure un riccio di mare ;in versione umana un vecchio pescatore.

XI) SAMALCAN: Una delicata fanciulla o una colomba bianca per colei che protegge le scienze esatte inclusa la magia, il suo culto è limitato a stregoni e maghi ma ha molti seguaci tra gli

architetti, e sorprendentemente, tra i generali.

XII) DEVIN: Il cosi detto dio bambino protegge l'infanzia ed il gioco invocato alla nascità di un bambino sotto la formula *"Tu sia benedetto da Aon su intercessione di Devin"* protegge anche lo sport ed il gioco; appare come un gattino argentato o come un bimbo che gioca a scacchi.
Molti bambini rimangono legati a questa divinità una volta cresciuti il che ne fa un dio molto popolare(Probabilemente il terzo dopo Una e Deyva).

La Struttura di governo della chiesa è invece piramidale, a capo di tutto siede il Pontefice.
Sotto di lui si trovano gli Ecclesiarchi, i capi di una Ecclesiarchia dai quali dipendono tutti i sacerdoti e gli abati.
Undici Ecclesiarchi, Pontefice incluso che è sempre l'Ecclesiarca di Aurora, scelti a vita hanno il compito di gestire la vita della chiesa e formano un cosi detto “Concistoro”.
Entrambe le chiese credono che Aon unirà i peccatori con un inferno di ghiaccio dove abitano i demoni della notte e del freddo e premierà i giusti con un paradiso di delizie dove scorre latte e miele.

La Chiesa Riformata: Durante le invasioni dei Fyrd, nell'attuale Fyrdar, all'epoca noto come Byfidis si sviluppò un nuovo credo religioso che rifiutava in blocco gli undici Dei ortodossi ed attribuiva ad Aon il ruolo di unico Dio del creato.
Non potendo, o non volendo, obliterare del tutto il ricordo degli undici, essi furono trasfigurati in aspetti del creatore ma persero del tutto la loro personalità.
Tuttavia non fu possibile organizzare una chiesa unificata a causa delle gravi divisioni che lacerarono i teologi coinvolti del primo sinodo tenutosi a Onder.
Si creò cosi un sinodo permanente che, convocato di volta in volta in luoghi diversi, discute le verità di fede e le politiche religiose.
La chiesa riformata non è particolarmente fondamentalista, purchè non si venerino entità malvagie e si creda all'unicità di Aon si può essere ammessi al sinodo.
La chiesa ortodossa accusa la chiesa riformata di essere nata da teologi e professori e di non essere divinamente ispirata da nessun profeta per questo la chiesa imperiale, come a volte si definisce, rifiuta di riconoscere i riformati ed anzi gli perseguita.

Chiesa del Voda: Il Voda è uno stato molto antico, la sua religione è antichissima e rivaleggia con quella Daeva.
Il clero del voda non appartiene alla gerachia della chiesa imperiale, pur condividendone il credo, ma ne possiede una tutta sua guidata da druidi.
Comunque esso rispetta il credo e quindi è in piena comunione con la chiesa ortodossa.

Chiesa di Una: La chiesa di Una è la chiesa nazionale del Bregostan ed agli occhi del sinodo riformato e della chiesa imperiale è un'eresia perchè associa a Dio la dea della Luna Una che assume la stessa importanza del creatore come creatrice ed amministratrice del creato.
I bregostani rifiutano gli altri dei con l'eccezione di Devin, il divino gattino, che sarebbe figlio della

coppia celeste.
Identificato nella stella del mattino sarebbe destinato ad incarnarsi per diventare il re giusto alla fine dei tempi.

Chiesa Daeva: La chiesa Daeva venera Aon come unico signore del creato.
Se però, come gli altri membri del sinodo riformato, crede nella giustizia di Aon essa non lo vede come un buon padre ma come un severo giudice pronto a punire i colpevoli.
Per questo la chiesa Daeva è molto austera e rigida.
Inoltre non ci si può convertire al credo Daeva visto che per loro tutti i non Daeva sono destinati all'inferno.

Culto del Lupo di Arken: Difficilmente definibile una religione anche se connessa in qualche modo con oscure divinità dell'impero di Lothia, esso è più un culto laico dedicato alla temperanza ed alla padronanza di se.
Ovviamente, esso è perseguitato sia in Palevia che nell'Egemonia.
Nella federazione e nei suoi stati vassalli trova una tolleranza pesantemente velata di pregiudizio.
I Daeva lasciano correre, come tutti gli altri, anche i seguaci del lupo andranno diretti all'inferno di ghiaccio di Aon.

Eresia Fisicista: L'eresia fisicista non è mai riuscita a guadagnare nessun sovrano o regno al suo culto ed è rimasta un credo per pochi.
Diffusa soprattutto nel Lodhar, nell'Arken e nel Voda essa crede che il sole che brilla nel cielo non sia una creazione di Dio, la sua immagine terrestre, ma direttamente il creatore.
Il culto è perseguitato in ogni nazione aonita, tollerato nei khanati e nel Bregostan non ha mai avuto una diffusione pericolosa per le chiese.

Eresia Immanentista: Dovuta al contatto con la religione elfica e quella di Khanati, questa eresia predica un dio immanete in tutte le cose.
Come i fisicisti gli immanentisti sono perseguitati ed eliminati in tutte le terre Aonite.

La chiesa della roccia di Naos: E' la religione dei nani di Enrok, la lega nanica membro della federazione.
I Nani credono che Dio abbia donato alla loro razza il possesso dei monti e la loro difesa e si sentono perciò legati all'elemento terra.
Ecco questa differenza non ci sono sostanziali differenze con il culto riformato, infatti Enrok fa parte del sinodo.

La chiesa del primo fuoco di Burgund: In origine, si dice, tutti i nani vengono da Burgundzull, l'imprendibile fortezza, la nazione nanica per eccellenza.
Il culto del primo fuoco si basa sull'idea che al popolo nanico è stata data da Aon la difesa del più sacro focolare del mondo, quello che brucia all'interno del pianeta e che va preservato ed adorato come un secondo sole.
Come la religione Daeva , anche quella di Burgundzull è austera e rigida ed anche essa è ricca

di precetti e regole, tra cui l'obbligo di bere almeno due pinte di birra a pasto e quello di pregare toccando la sacra terra con la fronte almeno due volte il giorno.
Mal vista e mal tollerata dalle altre fedi Aonite è appena sopportata nella Federazione e punita in ogni altra nazione.

La religione dei Khanati: Priva di un nome formale, gli sciamani orchetti non hanno mai sentito la necessità di dare un nome alla loro religione, è la fede dei Khanati Mingol e degli orchetti che abitano oltre i monti dello scudo.
Panteista, ritiene infatti che Dio sia in tutte le cose, sciamanica, tutte le cose, d'altronde sono Dei; non ha canoni, ne templi, ne libri sacri.
Gli spiriti vengono venerati con cerimonie atte a non fargli arrabbiare ed a favorire la vittoria, la pioggia o la figliazione dei cavalli o dei lupi.

L'antica religione di Haglaz: Poco si sa su quello che era Warnall e su cosa si adorasse in quelle terre.
Tuttavia si ritiene che si tratti di entità demoniche che, è assai consigliabile, si dovrebbe lasciare dormire il loro sonno.

La religione Elfica: Gli elfi hanno una religione piuttosto particolare.
In sostanza essi venerano una sorta di forza immanente che nel corso dei secoli ha mutato molti nomi e preso diversi aspetti.
In pratica essi tributano onore ad ogni divinità che conoscono e talvolta si spingono anche a venerare le antiche e tetre divinità di Lothia e di Haglaz.
I loro sciamani sono difficilmente distinguibili da quelli dei Khanati non fosse per la maggior duttilità filosofica.

Il culto del Drago: Non è bene venerare i draghi, una fede che dovrebbe essere lasciata solo agli uomini lucertola.
Tuttavia alcuni umani, elfi o nani rivolgono le loro preghiere alle oscure entità che soprassiedonbo ai draghi.
Poco è noto di questo culto.
Comunque esso è punibile con la morte.

Le nazioni di Anthab.

<u>*Il regno del Lodhar:*</u>

> *L'arroganza dei Lodhariani è paragonabile solo alla loro testardaggine.*
> *Fossero stati un po' meno di ambedue ora sarebbero loro la terza potenza di Anthab.*
> -- Cancelliere Alvis Settan, Ministro del re di Palevia.

Stretto tra i monti dello scudo e Palevia, il regno del Lodhar è una nazione in pieno sviluppo tormentata, come tutti gli adolescenti, dai propri avi e da pulsioni interne difficili da gestire.
Il Lodhar aspira alla tranquillità e farà di tutto per cercare di mantenerla.
Comunque il suo esercito è pronto a difendere la nazione se, qualcuno, dovesse muoversi per attaccarlo.

Geografia: Occupato quasi interamente dalla pianura di cristallo, al cui centro si trova il lago omonimo, ad est ed ad ovest è dominato dalle colline dell'antiscudo(est) e da quelle delle Argento(ovest).

Cultura e società: Il regno dei Lodhar è una monarchia feudale di tipo formale, cioè con alla base una piramide sociale.
Alla testa del regno siede il re, formalmente ancora imperatore del Lodhar, e sotto di lui si trovano sei duchi che, a loro volta, hanno infeudato conti e baroni di piccoli domini.

Purtroppo la macchina feudale del regno non è perfetta e spesso conduce, se non alla guerra civile, a dissidi interni e piccole faide.
L'attuale sovrano è Zoltan, signore di Crystal lake e duca di Lodhar.

Religione: La nobiltà ed il popolo sono in gran parte aderenti al culto aonuita ortodosso ma il regno non è intollerante e permette anche ad altre religioni ed anche a talune eresia di essere praticate liberamente.
Rimane del tutto tabù l'adorazione dei demoni, dei draghi e dei non morti.

Forze Militari: L'esercito Lodhariano è, come ovvio, basato sulla cavalleria e dipende del tutto dai signori feudali che, come generali della tavola eptagonale ne guidano gli eserciti in battaglia.
Su base volontaria, il Lodhar, arma anche fanteria pesante armata di maglia, scudo e lancia.
I sei duchi possono, sebbene non sia pratica regolare, arruolare mercenari, spesso nani.

Commercio: Il mare è amico del Lodhar e dona molte delle sue ricchezze al regno, le montane vicine poi permettono l'estrazione di minerali e metalli che aiutano a ridurre la dipendenza dall'imprendibile fortezza.

<u>Regno di Palevia:</u>

> *I re di Palevia sono i più nobili sovrani del continente, dopo l'Egemone, chiaramente.*
> *Se riuscissero a capire il loro posto, anzichè conterci l'impero...*
> -- Conte Skodran Azrul An Kella, ambasciatore dell'Egemonia del Sillan presso i khanati.

Il regno di Palevia è uno dei tre antagonisti per il controllo del continente.
I suoi sovrani, i Dalamon, aspirano, come minimo, alla ricostruzione del sacro solare impero mentre puntano alla nascita di un nuovo impero del sole.

Geografia: Confinante con l'Egemonia a sud ne è divisa dai monti spina del drago.
La parte centrale è occupata dalle pianure di Haglaz, che tanto hanno contribuito a sviluppare la civiltà cavalleresca del regno.
L'est è dominato dalle colline d' Argento, che separano Palevia dal Lodhar mentre due grandi foreste, la foresta di Felimath che separa Palevia da Arken e quella del Lupo(ad est) sono rinomate per le creature che vi abitano.
Palevia città, che può rivaleggiare con Aurora per splendore, è la capitale del regno e sede dell'Ordo Solis.
Hendigel, il principale porto del regno, sta diventando un importante piazza mercantile.

Cultura e società: Palevia è una monarchia feudale pura che segue una stretta linea di

discendenza maschile.
Dominata dall’Ordo Solis, un ordine cavalleresco militare, particolarmente agguerrito.
Palevia è patria di una fiera nobiltà che ha sviluppato un forte codice d’onore ed un’etichetta molto rigida.
L’Ordo Solis è, in pratica, il vero signore di Palevia dato che il re è sempre Gran Maestro dell’ordine.
Comunque, anche qui come nel Lodhar, la piramide feudale è ben sviluppata anche se meno traballante di quella Lodhariana.
A differenza del Lodhar esiste anche una rigida divisione tra popolani e nobili che rende impossibile, o quasi, la scalata sociale a chi non appartiene a nobile schiatta.
Le donne non possono, in genere, aspirare ai posti di comando ne, tanto meno, alla cavalleria. Sono note sacedotesse, guerriere ed anche maghe ma nessuna ha mai osato pretendere un ruolo di comando.

Religione: Strettamente aderente all’ortodossia, Palevia si considera naturale difensore del Pontefice e della vera fede.
La fede riformata è tollerata ma non può essere predicata.
L’arkeniano culto del lupo ed ogni altro culto non è permesso ed è rigidamente perseguitato.
Come per la guerra anche la repressione religiosa è affidata all’Ordo Solis.

Forze Militari: Più ancora del Lodhar Palevia è una nazione di cavalieri, storia e geografia, del resto lo esigevano.
Solo la nobiltà può prendere gli speroni e solo la nobiltà può entrare nell’ordo solis; i popolani possono al massimo entrare nelle forze di terra o nella marina, che però non è ben sviluppata.
I cavalieri di Palevia sono gli unici ad aver inserito la celata sull’elmo.

Commercio: Pastorizia ed agricoltura sono ancora i pilastri dell’economia del regno.
Comunque da qualche tempo lo sviluppo delle città ha iniziato a dare linfa al commercio per adesso solo su piccolo raggio.

<u>Lodhard Centrale</u>: Chiamata anche la terra della polvere, un coacervo di staterelli in continua guerra tra di loro e sempre, più o meno, in cerca di alleati tra le tre grandi potenze.
Se esiste qualcosa di simile ad una frontiera su Athaib, il Lodhar centrale risponde a questa descrizione.

Cultura e società: Tradizioni Paleviane, Sillaniane e Lodhariane si mescolano in questa terra senza legge.
Sebbene una volta facesse parte dell’impero del Lodhar davvero poco è rimasto delle strutture feudali tipiche di Crystal Lake.
Il titolo più usato dai signorotti del Lodhar è quello di conte.
Talvolta qualcuno può fregiarsi del titolo di Duca o, se particolarmente di successo può prendere il titolo di Re.

L’ultimo re del Lodhar si è avuto circa un secolo fa ed è finito decapitato.
L’indipendenza è molto sentita dai piccoli stati della polvere.

Geografia: La foresta di Holt domina il Lodhar, d’altronde gli abitanti sono pochi e le città sono poco più grandi di villaggi.
Unici centri veramente importanti sono le città di Berkannan e di Tiwwaz, i cui sovrani portano il titolo di Duchi.

Religione: La maggior parte del Lodhar centrale adore la religione ortodossa. Ci sono, però, sacche di culti eterodossi e religioni ancora più terribili.
Gli innominati dei di Lothia sono spesso oggetto di venerazione all’interno delle cupe foreste del Lodhar.

Esercito: Non esiste un vero esercito,o meglio: ne esistono decine.
Ogni principatino, ducatop o contea ne possiede uno.
Tutti ovviamente molto deboli.
Spesso sono poco più che bande malamente armate.

Commercio: Legname di qualità e pellicce sono i beni che escono dal Lodhar centrale .
Invece entrano cavalli, armi ed armature e, spesso anche cibo.

L’Egemonia del Sillan:

> *Se sono meno arroganti dei Paleviani è solo perchè, nel Sillan, un pugnale di notte è lecito, in guerra, come una lancia a mezzogiorno.*
> -- Artaik Lascar, mercenario Fyrdar.

Fondata sui resti dell’antico cuore dell’impero del Sole, l’Egemonia se ne considera l’erede e contesta a Palevia il ruolo di nazione guida di Anthab.

Cultura e società: L’Egemonia difende valori culturali e tradizioni che, in molte altre nazioni, sono completamente cambiati.
Questo si distingue in tutto, dalla foggia degli abiti all’abitudine nell’uso dei nomi e nella cucina.
Essa però non è immobile, semplicemente ha scelto un altro tipo di evoluzione.
Questa strada, che privilegia l’antico rispetto al moderno, potrebbe portare ad un rinascimento inaspettato.
Per adesso caratteristica formale dell’Egemonia è un sistema feudale imperfetto ed arcaico e la schiavitù, abolita in ogni altra regione del continente ma perfettamente viva nel Sillan, anche se ristretta ad i soli Sygan e Goglin.
A differenza di Palevia, il Sillan, ha ampio spazio per le donne a cui, però, in genere è preclusa la carriera militare anche se, è accaduto, si sono viste duchesse e generalesse piuttosto valide.
Un altra, e decisamente peculiare, caratteristica dell’Egemonia, è costituita dalle cosiddette “Osti”, unioni militari di nobili(dai duchi a più bassi conti) che spesso sono causa di turbolenze e

di disordini.

Geografia: Il Sillan è dominato dal mare e dal fiume Solom.
Il nord e chiuso dalla imponente catena delle montagne Spina del Drago che separa le pianure del Sonne e del Sillan vero e proprio da Palevia e dal Lodhar.
Il sud est è occupato dalle colline della coda, ultime propaggini dei monti della spina del drago, che contengono numerose miniere.
La sua capitale è la città di Aurora mentre grandi città sono Baltusa, la città della Magia, e Opala la città portuale e sede della corte del ducato del mare occidentale.

Religione: L'Egemonia è la sede del Pontefice della chiesa ortodossa di Aon e, sarebbe, il primo baluardo contro l'eresia.
Purtroppo dai tempi di Damien I° l'eresia si è infiltrata all'interno della nazione e divampa con il culto delle sei bestie sacre, una per ognuna delle osti(lupo di zaffiro, leone di rubino, aquila d'ossidiana, cobra di smeraldo, orso d'ametista, delfino di alabastro).
Solo l'oste del lupo di zaffiro, nota per la sua fedeltà alla chiesa, ha ripudiato il suo totem e lotta, assieme al pontefice, al re di Palevia ed alla setta dei Puristi, contro questa deriva eretica che serve a mettere il Ponrefice in posizione inferiore rispetto all'Egemone.

Esercito: L'esercito dell'Egemonia è completamente feudale.
Sebbene Aurora ed i suoi d'intorni, siano sufficientemente ricchi da consentire di armare un esercito, da solo questo non basterebbe a garantire, all'Egemonia, il ruolo di grande potenza.
Per poterlo fare, l'Egemone, è dunque costretto a reclutare eserciti tra i suoi vassalli ma questi, spesso sono vittima rivilatà che possono sfociare anche in lotta aperta.
Ultimamente l'Egemone Cydon IV° non ha esitato a reclutare mercenari, specialemente elfi e nani ma la pratica non sembra attecchire.

Commercio: Il mare e le strade rendono l'egemonia un vero centro del commercio mondiale.
Il porto della capitale, Aurora, ed Opala sono due dei porti più trafficati di Anthab.
Le ricche pianure di Australe, Solom e Alba forniscono il sostentamento alla popolazione di tutta l'egemonia con le loro rendite agricole.
I monti della spina del drago forniscono ferro ed alcune miniere di salgemma e oro.
Urden ed il suo lago del cielo sono rinomati per il vino e per il gelso da seta che rivaleggia con quella dei canati.

<u>*Conesarcato di Arken:*</u>

> *Condatini, zotici e senza cultura. I loro arceri però hanno una mira eccezionale.*
> -- Feith Draus, cavalliere dell'Ordo Solis.

Una terra fiera ed indipendente coperta da una vasta e cupa foresta.
Gli uomini di Arken sono indepenti e fieri e considerano con disprezzo la nobiltà dell'egemonia e di Palevia.
Pur essendo, di quando in quando alleati con la Federazione, essi hanno un sano disdegno

anche per la federazione cosi Arken è diventato una sorta di stato cuscinetto tra le due grandi potenze, destinato, però, ad assorbirne i colpi.

Cultura e società: Il Conesercato è una terra di libertà en di diritti che in molti altri luoghi di Anthab, incluso la federazione, neppure si sognano.
Gli Arkeniani considerano, in qualche modo, sacra la loro terra e lottano per mantenere alte le libertà che, con secoli di guerra, si sono guadagnati.
Purtroppo, sebbene le distinzioni di casta e classe siano meno marcate, Arken sperimenta, parimenti ad altre repubbliche, una strenua lotta tra i ricci ed i poveri.
In ogni caso nessun cittadino, formalmente, gode di diritti maggiori di un altro.

Geografia: La Foresta di Arken, che ne riprende il nome, occupa quasi per intero la nazione.
Ad est si apre la grande pianura di Haglaz e Palevia ad ovest il monti Byfidus e la federazione.
Galderma, la capitale, sorge al centro del lago Pheris mentre il confine con Palevia è individuato dal fiume Biancorivo e dalla città di Branigen.
La Foresta delle forche, una parte della foresta di Arken nel sud del paese, è sede di numerosi banditi.
Galderma è la capitale ed anche l'unico insediamento di un certo peso.
Ci sono villaggi fortificati sparsi per tutta la repubblica, il più famoso è l'imprendibile Artiglio, che è famoso quasi quanto Nagadon.

Religione: Arken è una terra, agli occhi di molti stati del continente, come minimo eretica ma forse si dovrebbe parlare di paganesimo.
La religione di arken, il culto del lupo, è basata su una morle di tipo laico e non ha dei veri sacerdoti ad amministrare il culto ma sono direttamente i capifamiglia a farlo.
Una parte della popolazione, specialmente nelle aree rurali, continua ad adorare due entità che la chiesa ortodossa non esita a definire demoniache, Wulkur e Dakrua.
Il primo dio della guerra e della foreste e la seconda una versione oscura di Una.
Tollerato all'interno di Arken è severamemte perseguitato altrove.

Esercito: L'esercito di Arken si basa sulla coscrizione e su reggimenti scelti, le ombre grigie e verdi, che rinforzano i miliziani.
Basato principalmente sulla fanteria è sempre stato capace di resistere a Palevia nelle guerra di difesa.
Non ha tuttavia la potenza necessaria per iniziare una campagna di espansione militare.
Arken, a differenza di molti stati vicini, esporta, anzichè acquistare i mercenari, che combattano volentieri per la Federazione o il regno del Lodhar.

Commercio: La grande ricchezza di Arken è il suo bosco.
La sua foresta è fonte di legni, anche pregiati, che vengono smerciati nel sud(Egemonia, principalmente) e di pelli anche abbastanza rare.
Minieri di ferro ed argento nei monti Byfidis sono un altra utile fonte di reddito.

***

Federazione del Fyrdar:

> *Se fossero solo mercanti gli avremmo sconfitti a suo tempo.*
> *No, questa gente sa maneggiare il ferro oltre all'oro.*
> --Dev'yas Nathalla, generale Daeva.

L'ultima arrivata sulla scena del potere.
Anche se all'estero la federazione appare come una manica di mercanti senza scrupoli, in realtà, si tratta di una società molto composita e diversificata.
La guida, gentile ma decisa, di Tyleon, forse, porterà a notivà istituzionali.

Costumi e società: Sebbene il suo governo la faccia apparire, come il vicino Arken, una repubblica, in effetti la federazione del Fyrdar(o più semplicemente la Federazione) è una lega di piccole nazioni, alcune monarchie o, a loro volta, stati federali, che si sono unite per resistere al meglio contro nemici e nazioni più grandi.
In generale le classi sociali, a differenza di Arken, hanno ancora una determinata importanza ma, comunque, grande rispetto è attribuito ai militari ed ai mercanti.
La Federazione può, e spesso lo fa, concedere titoli nobiliari che, però, in genere non sono ereditari.
Politicamente, il Fyrdar, è diviso tra stati membri(12 stati) e stati vassalli, una serie di stati(sia umani che Daeva) che sono sotto il controllo politico ed economico della federazione.

Geografia: La Federazione occupa la maggior parte del Fyrdar una terra che si estende attorno ai Monti Byfidus.
Il Fyrdar è delimitato dal mare di Zandar e da quello delle nevi a nord ed ad ovest.
Il fiume Alesy, che costituisce il confine con Arken, ne delimita l'est.
Il Lago Danai e la foresta di Miran ne delimitano il meridione separandola dall'impero Daeva.
La città di Rionn è la capitale della federazione, Ardis e Lune sono le due maggiori sfidanti al titolo di metropoli, ma, in generale la federazione è una terra ricca di insediamenti.

Religione: Patria della religione riformata, il Fyrdar, riconosce solamente il culto monoteistico di Aon e rifiuta gli altri 11 Dei.
Sebbene non sia perseguitata, la chiesa imperale e, però, poco tollerata e spesso oggetto di vessazioni.

Esercito: L'esercito della Federazione è, al contempo, il suo orgoglio ed il suo cruccio.
Infatti sebbene esso abbia vinto una impressionante sequela di vittorie nelle ultime guerre, in pratica non esiste, dipendendo da quello che gli stati che, sebbene adesso sia uniti sotto la guida di Tyleon, in passato non hanno esitato a sbranarsi a vicenda.
L'uso di mercenari, Nani, Elfi ed anche Daeva, è normale e molti stati gli hanno ormai sostituiti alla normali truppe regolari.

Commercio: Il vero sangue della Federazione è il commercio.
Dai porti federali passa ogni merce e non c'è nulla che sia proibito vendere o comprare.
In nome della richezza si sono commessi crimini innominabili e più di una persona ha perduto la vita immischiandosi in affari non troppo leciti.
Caratteristica della Federazione, che non cessa di scandalizzare i soi avversari, è l'uso di vendere denaro, in pratica, di praticare usura.

Tamash: Indipendente dall'ultima guerra bregostana un paio di secoli fa, pericolosamente sull'orlo dell'eresia, l'Ecclesiarchia di Tamash è uno degli elettori del pontefice e stretto alleato dell'Egemonia.

Società e cultura: Tamash è dominato dalla chiesa e per certi aspetti ricorda le terre daeva.
Una rigida piramide sociale, con al vertice, il clero, domina la vita politica, sociale ed economica, della nazione.
Tutto il potere, e buona parte delle ricchezze è in mano alla Chiesa di Aon che si dimostra severa ed intollerante.
Diversamente dal Sillan e da Palevia, dove la magia è considera sconveniente se praticata da un chierico, Tamash la valuta molto e ritiene che chi la sappia maneggiare, purchè ammaestrato dalla luce di Aon, sia particolarmente favorito dai dodici dei.

Geografia: Tamash occupa la pianura di Karafin, o dei garofani che fornisce alla Teocrazia una buona base alimentare. Le colline dei cavalli rossi sono, a nord, condivise con i Vodai mentre a ovest le colline della Coda formano una solida, ma non insormontabile, barriera verso l'egemonia.
Dagash, la capitale, è una delle maggiori città di Anthab ma praticamente l'unica vera città di Tamash.
Villaggi e paesi, più o meno grandi, costallano però la vasta piana dei garofani e ne fanno un centro molto ricco.

Religione: La religione imperiale di Tamash rasenta punte di totale fnatismo.
Il custode della fede, Ecclesiarca di Tamash e suo sovrano, non esita a condannare alla pena capitale tutti coloro che osano disubbidire ai dettami della fede.
Poichè il clero ha sempre l'ultima parola quasi ogni affronto alla chiesa rientra nella categoria delle eresie e, ovviamente, punibile.

Esercito: Basato sulla fanteria come quello del Sillan è particolarmente devoto e fiero.
Raramente un esercito di Tamash tenderà a ritirarsi da una battaglia, incitato dai suo preti.
Da qualche tempo si è fatto largo uso della magia e si incomincia adesso ad addestrare cavallieri

Commercio: Tamash è una terra povera con un economia povera di tipo agro pastorale.
Il clero, convinto che la povertà sia un viatico per il paradiso, non incoraggia forme sviluppo

economico di nessun tipo.

<u>*Il Voda:*</u> In Teoria il Voda, o nazione Vodai, è uno stato vassallo dell'Egemonia ma raramente l'egemone fa pesare il suo volere.
In questo modo il Gran Principe di Zavor, la capitale del Voda, ha ampio margine di manovra pur rimandendo un fidato alleato dell'Egemone.

Società e cultura: I Vodai amano la vita all'aria aperta e vivono in grossi villaggi-fattorie e fortezze-fattorie governate da un Brojat(ovvero un conte).
I Brojati eleggono, spesso ma non sempre a vita, un Kiz(Marchese). I Kizi eleggono il Gran Principe o Velky Sirin di Voda.
I vari Brojati e Kizi sono molto gelosi della loro indipendenza.

Geografia: Il Voda è occupato, per intero, dalla grande foresta del gioiello.
La parte nord è molto densa e si trovano le fortezze-fattorie più indipendenti.
Quella del sud e delle colline dei cavalli rossi è molto meno densa ed è lì che si trova il centro del potere del gran Principe, la roccaforte di Khelnost.

Religione: I Vodai venerano il pantheon ortodosso, con una speciale predilezione per la Dea Una che, tuttavia non sfocia nelle'eresia come per il Bregostan.
Il clero Vodai è formato da druidi i quali hanno una gerarchia ed un ordine interno del tutto diverso da quello della chiesa ortodossa.
Tuttavia, poichè il loro culto non è degenerato in eresia, rimane in comunione con il Pontefice di Aurora, pur non appartenendo alla sua struttura.
Il grande consiglio dei druidi nomina, a vita, il suo capo l'Arcidruida che ha autorità sui fedeli Vodai anche oltre i confini nazionali del Voda.

Esercito: I Vodai amano combattere, quasi quanto gli elfi; a differenza degli elfi non scendono in battaglia in modo molto organizzato.
I voda preferiscono le tattiche di guerriglia e gli assalti notturni.
Eccetto per i nobili, armati in modo molto simile alla cavalleria dell'egemonia, è difficile vedere guerrieri Vodai con armature di ferro.
Il giavellotto e la lancia sono armi tipiche.

Commercio: Miele e pellicce sono scambiate, nei mercati di Palevia e di Aurora, con grano e, soprattutto, vino.
Incredibilmente, dato le piccole dimensioni dei suoi indedimenti, il paese non subisce penuria alimentare e, talvolta, lo esporta nel Lodhar centrale.

<u>I Cinque Khanati:</u> Il Demir Ulus, o l'orda di ferro, è noto come i cinque khanati.
Bab-i-ali, Songhuzz, Kurtlar, Omurtag, Nizaam, formano un unica nazione sottomessa,almeno in teoria, al Gran Khan.

Società e cultura: Nomadi, ed in parte stanziali, eredi dei sultanati Hamanidi, i khanati mescolano ferocia e civiltà.
Famosi per la poesia, i tappeti e le storie,lo sono altrettanto per la guerra, le torture e le crudeltà inflitte ai nemici.
Il capo supremo è il Gran Khan, eletto a vita, sotto di lui siedono i Khan, cinque, che governano, ognuno, i cinque khanati.
Infine gli Ilkhan ed i capi villaggio governano rispettivamente le province ed i villaggi.
Talvolta, sui monti dello scudo, può accadere di trovare ancora qualche emiro.

Geografia: La grande pianura e le montagne dello scudo sono i due elementi caratteristici del Demir Ulus.
Poche terre coltivate, irrigate da corsi d'acqua per lo più a carattere torrentizio e da pochi specchi d'acqua, detti pozze degli dei.
La steppa domina la pianura, verso nord, quà e là chiazze di deserto freddo.

Religione: La religione animistica dei khanati, il culto del piccolo padre, Att-la è il più diffuso.
Anche la religione dei vecchi principati Hamanidi, il culto di Una, è abbastanza diffuso.
Preti ortodossi spesso attraversano la barriera dei monti dello Scudo in cerca di nuovi convertiti ma,il più delle volte falliscono.

Economia: La pastorizia è, ovviamente, la più tipica attività economica del Demir Ulus.
L'agricoltura, è per contro, poco praticata e spesso i cereali sono un importazione di valore.
Tappeti e armi, per contro, sono due delle maggiori esportazioni dell'Ulus.

Esercito: Cavalleria. Questa è la parola che viene in mente se si pensa ad un esercito del Demir.
Leggera per le perlustrazioni e le ali. Pesante per il centro e per la retraguardia.
I fanti ci sono, ma sono kolto rari.
Arma decisiva è l'arco di corno, utilizzato da sempre dai guerrieri Mongol e dai Canavar orchi.
Oggi, dopo l'invezione della Balestra ha perduto parte della sua terribile fama.
Gli orchi, i canavar, sono famosi per cavalcare i lupi giganti. Una delle più terribili visioni che la guerra possa mai presentare è un catafratto canavar a cavallo di un lupo corazzato lanciato al galoppo.

<u>Bregostan:</u> Il Breagostan èuna terra di tre culture, Sillaniana, Hamanide e Mingol.
Il popolo del bregosta, la terra della capre in Mingol, è una terra di forti contrasti.
Un aristocrazia Mingol che ha assimilato la cultura hamanide regna su una terra che è ancora a metà tra la vita nomade e quella cittadina.

Società e cultura: Il Khan del Bregistan, anche detto Sultano o re, è il signore assoluto del regno.
L'amministrazione dipende da un numero di funzionari, stabili o nomadi, che rispondono al sovrano ed al suo primo ministro il Parvan.

I Bregostani sono per lo più umani ma ci sono grosse minoranze orchesche ed elfiche,

Geografia: Il Bregostan occupa la parte occidentale della pianura dei Garofani ed è, ad occidente, appoggiata alla catena dello Scudo.
Fertile e ricca,la pianura sostiene sia i nomadi pastori che le coltivazioni della città.

Religione: Il culto della dea Una, la divina signora della Luna, è il culto praticato da tutta la società bregostana, anche tra i nomadi che venerano il Piccolo Padre essa è rispettata e venerata.
La gran pretessa di Una è il capo spirituale del Breagostan e tutti i seguci della Dea.

Economia: Pastorizia ed agricoltura sono due delle maggiori produzioni del regno.
Nelle zone delle montagne, però, si coltiva anche gelso e bachi da seta.
Il Breagostan è l'unica nazione, ad oriente dello scudo, a coltivare i bachi da seta.

Esercito: La cavalleria è l'ossatura principale delle armate del Breagostan, modellata su quella del Demir Ulus, di cui, in teoria, fa parte, schiera eserciti formati da cavalieri e da fanteria pesante.
L'arco di corno è stato leggermente modificato per permettere di usarlo, con mortale efficacia, anche ai fanti.

<u>L'imprendibile Fortezza:</u> Il primo focolare, l'imprendibile fortezza. Sono tutti nomi per Burgundzull, la terra d'origine dei Nani.
Nomi che allundono alla più misteriosa e riservata delle potenze dell'Anthab.
Nessuno, davvero, sa cosa si nasconde dentro le montagne dell'imprendibile fortezza e nessuno ha mai visto le sacre sale del primo focalore dove, si dice, splenda il fuocon eterno di Naos.

Società e cultura: Burgundzull è una monarchia, governata dal Sukkal, ovvero signore del focolare.
Ogni montagna, più o meno corrispondente ad un ducato, è governato da un emissarioo diretto del Sukkal, il Messan.
Sotto i messan ci sono i Nabis che governano quello che più o meno, in superficie, sarebbe una città.
Il Sukkal è al contempo re e supremo sacerdote del primo focolare ed ha ultima parola in campo di politica, esercito e religione.
Alcuni sultanati hamanidi sono sopravvissuti alla totale distruzione da parte dei Canavar e vivono aggrappati all'imprendibile fortezza. Anche questi dipendono sal Sukkal ma sono governati da sovrani autonomi e non da Messan.
I Nani sono poco amanti dello sfarzo, ma amano indossare argento ed oro ben lavorato per cui, anche indossando poca gioielleria questa sarà splendida e dalle linee eleganti e sobrie.
Grande attrazione sono le immense sculture ed i bassorilievi che i Sukkal del passato hanno scolpito nelle gole e sulle montagne.
Non sono per i nani, che raramente escono dalle loro sale, ma sono state eseguite per gli

stranieri che cosi possono conoscere la storia dell’imprendibile fortezza e tremare.
C’è un qualche tipo di relazione tra Burgundzull e Lothia e tra questa ed i Daeva, ma è ignita, forse perfino ai nani stessi.

Geografia: Burgundzull occupa la parte nord del massiccio della catena dello scudo.
Da sempre è chiamato Burgundzull e anche le più antiche iscrizione Lothiane lo citano con quel nome.
I picchi più alti sono coperti da nevi perenni che gli stregoni di Burgundzull preservano all’interno delle loro montagne. Più in basso grandi foreste di conifere occupano le falde delle montagne fin alle sponde del lago di Edvag, chiamata anche la pozza dell fortezza; un piccolo mare interno.

Religione

Economia;